

オルガマリー・アースミレイト・アニムスフィア

時計塔天体科の君主・マリスビリーの娘。家庭教師のトリシャとともに、魔眼のオークションが行なわれる「魔眼蒐集列車」に乗車する

グレイ

エルメロイII世の弟子。霊園の墓守の一族。師匠に従いフードをかぶっている。魔術礼装のアッドとともに行動する。一人称は「拙（せつ）」

ロード・エルメロイII世

魔術協会時計塔の現代魔術科学部長。旧名はウェイバー・ベルベット。魔術師としては二流だが君主（ロード）となり、事件に挑む

魔術師とは
予測もつかない超常現象を引き起こす存在。
ゆえにフーダニット（Whodunit）「誰がやったか」や
ハウダニット（Howdunit）「どうやったか」には意味がない。
けれど、ホワイダニット（Whydunit）「なぜ起きたのか」には意味がある——。

混沌たる魔術の世界で、
人の欲望を暴くミステリ「ロード・エルメロイII世の事件簿」。

かつて第四次聖杯戦争で魔術師〈マスター〉として参加した少年は、
「ロード・エルメロイ」の名前を受け継ぎ
君主〈ロード〉となり魔術師の総本山・時計塔で数々の難事件に挑んでいく。
弟子のグレイや教え子のフラット、スヴィンたちとともに、
神秘の渦巻く魔術の世界へ踏み込んでいくのだ。
なぜそれが起こったのかを知るために——。

Whydunit……

欲望と陰謀渦巻く魔術の世界で——

魔術師の総本山・時計塔は世界の神秘を解き明かそうとする者たちが集う巨大学府。そこには十二の君主〈ロード〉がおり、彼らが管轄する十二の学部がある。「天体」「鉱石」「降霊」「現代魔術」……それぞれが独自の研究を進めており、己の権力を強固たるものにしている。彼らは政治的な抗争を重ね、いくつもの陰謀を張り巡らせている。まさに伏魔殿である。ここで起きる事件は、不可思議な出来事ばかり。表層から見える事件は単なる殺人事件であっても、その裏の欲望や動機は想像を超えた魔術的な真相を宿しているのだ。

たとえば天体科を統べるアニムスフィア家の一門・ファーゴ家で起きた怪死事件。エルメロイII世は[illegible]のために、ファーゴ家の当主の死の真相を追い、この事件が魔術刻印の[illegible]によるものだったことを暴く。また、お気に入りの教え子が[illegible]から[illegible]したことから、彼は魔術師の研究[illegible]を知る。さらに、彼が魔術師の後継者争いに巻き込まれたときには、魔術が導いた人ならざるものの[illegible]を突き止めるのだった。そして、魔眼に新たな事件の火種「魔眼蒐集列車」の存在を明らかにする——。

魔術師たちの[illegible]しているエルメロイII世が、ここまで事件にかかわる理由。それは10年前に参加した「第四次聖杯戦争」がきっかけだった。無力だった[illegible]し、もう一度あの英霊に、成長した自分として再会するために。彼の真実を求める探求は続く。

TV **ロード・エルメロイII世の事件簿**
-魔眼蒐集列車 Grace note-

運命を受け入れたからこそ、自分を「二流」と語るII世（浪川）

ロード・エルメロイII世役
浪川大輔

グレイ役
上田麗奈

みずからを「二流」と語るロード・エルメロイII世
その少し後ろに寄り添うグレイ
その関係は温かくもほほ笑ましい
魔術が関係する難解な事件に、キャストの
2人はどう立ち向かっているのか聞いた













師匠とグレイは、ヒロインとヒーローの関係

——まずは、お2人の『ロード・エルメロイII世の事件簿』の作品の印象をお聞かせください。

浪川 ひと筋縄ではいかない作品だなと。原作の三田（誠）先生にお会いしたときに「難しい作品ですが頑張ってください」とおことばをいただいたことがあるんです。確かに魔術の話なので理解するのが大変な一面もあるのですが、人間の欲望であったり、心の動きを描いている作品でもあるので、決してわからないものではない。アニメのエンタメとして楽しんでもらえる作品になっているんじゃないかと思っています。

上田 浪川さんがおっしゃったように、難しいことばをしゃべっているシーンがあるので、たまに何を言っているのかよくわからないときがあるんですよね。でも、そういうときはグレイが「どういう意味ですか？」と尋ねて、師匠（ロード・エルメロイII世〔以下、II世〕）がていねいに答えてくださるので、私も意味がよくわかるんです。難しいと思う方も、グレイの視点で作品を見ていただければ、作品を楽しんでいただけるんじゃないかなと。

浪川 確かに。グレイを通して見るとII世の推理や行動がよくわかるよね。僕自身が彼をわかっているのかはともかく（笑）。

——今回、第1話ではII世が、ウェイバー・ベルベットとして日本で第四次聖杯戦争に参加した過去のエピソードが描かれました。浪川さんは『Fate/Zero』でもウェイバーを演じていますが、ウェイバーとII世の違いはどこだとお考えでしたか。

浪川 ウェイバーはとてもわかりやすいキャラクターで、「怖いものは怖い」「わからないものはわからない」と感情を表に出す、[illegible]キャラクターなんです。そんな彼が『Fate/Zero』でライダーと出会ったことで、自分を変えなければいけない、生まれ変わらなくてはいけないと思ってひとりの旅に出る……それが第1話で描かれていました。彼は、過去の自分（ウェイバー）が情けなかったことを自覚しているから、運命を受け入れる覚悟があるし、自分のことを二流だと言っているんです。

上田 第1話を拝見して、ウェイバーの前のめりの若さがすごく印象的でした。その後のII世はいろいろ経験して成長した感じがあって、浪川さんの〈キャラクターの〉年齢感に合わせた演じ分けがすばらしくて！ ウェイバーとII世の経験値の違いがよくわかりました。

浪川 そこ記事にするときに、太字にしておいてください（笑）！

上田 第1話の最後に、現在のメルヴィンとライネスといっしょにII世が登場するシーンで、みんながどっしりと構えた大人になっている感じがあって、その3人のなかにいるグレイがひとりだけ子供に見えました。皆さんのお芝居がすてきだなと思いましたね。

——そんなグレイですが、浪川さんからご覧になっての印象は？

浪川 めっちゃかわいいです。かわいいだけじゃなく、従順で師匠の言いつけを守って、ずっとフードをかぶっているんですよ。きっと暑いだろうに！ しかも「師匠」って言い方がかわいいんです。無償の愛のようなものを感じます。しかもね、僕が収録中にセリフをかむと、本編とは違ったニュアンスの「師匠？」が聞けて、これがまたいいんですよ（笑）。

上田 本編では収録されることのない「師匠？」ですね。

浪川 僕のセリフを一言一句ちゃんと聞いてくれているんだなあと思ってうれしいんです。自分の話を真っすぐ聞いてくれる存在がいることって、やっぱり幸せだと思うんですよね。

上田 グレイを見ていると、子犬みたいだなって思います。ご主人に笑顔でついていく子犬のかわいらしさがあるなって。私もワンちゃんを意識して、グレイを演じている部分があって。師匠が何よりもいちばん大事。自分よりも師匠を優先して行動するように考えています。

浪川 います？ こんな女の子。令和の時代に（笑）。

上田 ちょっと師匠に依存ぎみなところがあるので、そこは大丈夫かなとも思うんですけど……。

浪川 しかも、これがイチャイチャしているように見えないのがいいんです。II世とグレイはお互いのことをまったく意識していないので、甘酸っぱい雰囲気にならない。そこがまたいいんですよ。

——上田さんからご覧になったII世の印象はいかがですか。

上田 すごく安心感があります。

浪川 よかった！

難しい部分もグレイの視点で作品を見るとわかってくる（上田）



上田 師匠自身はまだいろいろな事情を抱えているのかもしれませんが、グレイから見た師匠は、強いところまでおさえてくれるような存在で、何をしゃべってもしっかり受け止めてくれる、安心できるおうちのようで。師匠はいつ何時も師匠でいてくれるなと思っています。

——眉間にしわを寄せた難しい表情が多い人ですが……。

浪川 そういう顔なの（笑）。

上田 それはもう全然気になりません。でも、師匠には幸せになってほしいですね。2人はヒロインとヒーローの関係だなって感じます。師匠がヒロイン、グレイがヒーロー。

浪川 正解です！ II世は観察力や推理力には鋭いものがあると思うんですけど、事件に挑むときはグレイありきで行動しているんですよね。グレイがいないと、事件が解決しないんです。

上田 師匠のためなら、幽霊でも、強い相手でも立ち向かいます！

——そのうえで本作の魅力は推理部分ですね。いわゆる探偵の推理で解決するのではなく、バトルで決着がつく。

浪川 普通のミステリだと、論理的に謎を解いて「お前が犯人だ」と犯人を指定することで解決するけれど、この作品は何かを倒さなくてはいけない。グレイが戦うことで解決する。頭を使うところと力を使うところの二層構造のおもしろさがあるんです。

——上田さん、どうですかミステリ作品に参加されてみて（笑）。

上田 現実では絶対に起こらない方法で事件が起こるので、ワクワク感がすごいんです。「どうやったのか（Howdunit?）」「誰がやったのか（Whodunit?）」がわかっても事件が終わらないところが、普通のミステリ作品と違っておもしろいなと思っています。

浪川 放送を見ていて、II世よりも早く事件の真相に気づく人はいるんですかね？

上田 魔術師の方しかわからないんじゃないですかね（笑）。

浪川 事件の謎がII世よりも早くわかったら、あなたは魔術師だよーということで（笑）。

——浪川さんは『Fate/Zero』にご出演されていますが、上田さんは本作でTYPE-MOON作品に本格的には初参戦ですよね。参加されてみてのご感想は？

浪川 『Fate』シリーズはバトルロイヤルで、どんな手段を取っても相手を倒せばいいという作品が多いですが、「事件簿」はそれとは逆で、「ホワイダニット（whydunit?）」を突き止めていく。だからこそ異色作なんだと思います。

上田 なるほど。それは今までと違う見せ方をされていておもしろいですね。戦わないことに意味があるんですね。私はこれまでTYPE-MOONの作品にあまり触れたことがなくて、まだわからないところもたくさんあるんです。でも、今はとにかく「ロード・エルメロイII世の事件簿」を一生懸命頑張ろうと思っています。

浪川 それでいいと思います。僕もTYPE-MOON作品では、今回が初めてのメインですからね。いっしょに頑張りましょう！

——最後にお2人から、この作品の見どころをお聞かせください。

浪川 最初に「難しい」という話をしましたが、こういう挑戦的な作品はつくり手が自信がないと出せないものだと思います。これまでTYPE-MOON作品が積み上げてきたものがあるから、この作品世界のおもしろさができたのだろうなと。真剣に楽しんでいただければと思います。

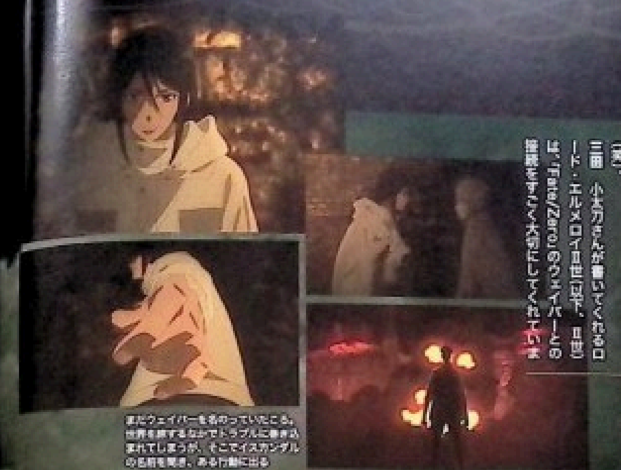
上田 この作品はアニメ以外にも原作小説、コミカライズ版があって、それぞれおもしろさがちょっとずつ違うと思うんです。小説を読むと、グレイの心情のこまやかな動きも書かれているので、私も原作の描写を参考にして収録に臨んでいます。アニメでこの作品を知った方は、小説や漫画を読むと違う角度で楽しめると思うので、「事件簿」の全部を楽しんでいただければと思っています。

6月27日開催先行上映会レポート

第1話が放送される10日前、新宿の映画館で第1、2話の先行上映会が行なわれた。上映後には浪川大輔（ロード・エルメロイII世）、上田麗奈（グレイ）、水瀬いのり（ライネス）、山下誠一郎（スヴィン）、平川大輔（メルヴィン）が登壇し、それぞれ第1話と第2話へコメントを送った。「第1話ではウェイバーが登場するんですが、エルメロイII世になると彼は髪が長くなり、声質も変わり……彼の声変わりがこの作品の一番のミステリかもしれません」（浪川）、「無邪気なかわいさと腹黒さで年上の人をお手玉にとるなんて、お茶目じゃないと経験できないことですよね。（ウェイバーを）つるしたり、すごく楽しい役でした」（水瀬）、「メルヴィンは明るくひょうひょうとしているキャラ。そこはかとなく漂う『クズ感』を出せたらと思っています」（平川）、「英語の呪文を唱えるシーンでは、ガイドの英語の音声を参考にしながら頑張りました……（キャスト陣から『カッコよかったよ』と言われ）ありがとうございます！」（上田）、「僕（スヴィン）は『グレイたん、グレイたん、すーすー』とにおいをかぐ担当なんですけど、音響監督さんから『下品に聞こえるから、もっと優雅に』と言われまして、上流貴族のお茶を飲むような優しい役づくりに取り入れました（笑）」（山下）。そのコメントを受けて、上田さんは……「本当に気持ち悪いです」とひと言。場内は笑いに包まれた。イベントの終盤にはASCAが登場し、「雷鳴」を歌唱。イベントは温かい雰囲気で、幕を閉じた。

原作 三田誠 × シリーズ構成 小太刀右京

原作者とアニメのシリーズ構成という関係以前から旧知の間柄である2人。「Fate」と互いを知るからこそ生まれる信頼関係と作品への探求心がそこにあった





「事件簿」がつなぐTYPE-MOON世界

——三田先生は原作者として今回のTVアニメをご覧になっていかがでしたか？

三田 僕は第1話がとりわけ好きなんですよ。点火プラグの代わりに発火の魔術で何とかする辺りだとか、メルヴィンとの車窓の中のシーンみたいな、人間のせせこましいところを描いたシーンが好き（笑）。

小太刀 僕はウェイバーって、本質的にはとてもせせこましい人間だと思っているんですよ。『Fate/Zero』の原作小説でコンビニ弁当に延々と文句を言うところを読んで、"どうしてコイツはこんなにせせこましい奴なんだ！"と思った印象が強くて（笑）。

三田 小太刀さんが書いてくれるロード・エルメロイII世（以下、II世）は、『Fate/Zero』のウェイバーとの接続をすごく大切にしてくれていますよね。原作だと、第四次聖杯戦争の扱いは『Fate/Zero』と一部異なるところもあるんですが、アニメではZeroの描写から膨らませた素のウェイバーが見られる。メディアの違いに合わせたそのバランスが、僕はとても気に入っています。

小太刀 それは僕が、『ロード・エルメロイII世の事件簿』という作品はウェイバー・ベルベットという少年が頑張って大人になろうとしているところが魅力だと思っているからですね。「大人になる」ということにはいろいろな解釈がありますが、おそらくウェイバーのなかでは、ケイネス（・エルメロイ・アーチボルト）の姿がひとつの「大人」像としてある。視聴者である僕らとは違って、ウェイバーにとってのケイネスは最後まですごい人だったと思うんですよ。

三田 ウェイバーは、彼が死んだところを見ていないから、余計にそうかもしれないね。

小太刀 そう。ソラウ（・ヌァザレ・ソフィアリ）とのグダグダも見ていない。だから彼にとってケイネスは最期まで優雅で、立派で、しっかりした社会人だったのではないか。それは（『Fate/stay night』で）衛宮士郎が育ての親の（衛宮）切嗣について思っていることと同じかもしれない。

三田 ああ、そうですね。それはいい話だ。

小太刀 切嗣だって戦いのなかではみっともない場面はあった。それを士郎はあまり知らないですよね。

三田 どれだけ女性を引っかけていたかとか（笑）。

小太刀 第四次聖杯戦争が終わった後もアインツベルン家の周りをウロウロしていたとか。だんだんアイツもやることがせせこましくなっていくじゃないですか（笑）。でも、大人ってそういうものだと僕は思っているんです。心のなかは、本当は子供のころとそんなに変わらない。でも頑張って大人のふりをしている。そういう意味では切嗣もケイネスもそうだったし、もしかしたらイスカンダルも本当はそうなのかもしれない。II世もその立場になって、今はすごく頑張って大人をやっている。三田さんがよく、「（ウェイバーは）ロード・エルメロイII世を演じている」とおっしゃるのは、そういうことかな、と。

三田 そういった形で、小太刀さんがイメージを拾い直したII世が僕は好きなんですよ。アニメになったことで、事件簿という作品が改めてZeroに里帰りした感じがあって。

小太刀 ありがとうございます。僕は『Fate/Zero』のファンであり、『ロード・エルメロイII世の事件簿』のファンですからね。

三田 もともと原作は、TYPE-MOONの世界の下支えをしたいと思って書きはじめたものです。今後も『Fate』はどんどん広がっていくだろうけど、TYPE-MOONには『空の境界』もあるし、『月姫』もある。『Fate』以外にも、こんなにカッコよくておもしろいものがあるということを見せたかった。ロンドンにある時計塔を舞台にして、世界の広がりを見せようと考えたのは、そんな理由からなんです。

小太刀 アニメでも、たとえば第1話の冒頭に出てくるギルガメッシュやゲート・オブ・バビロンの描写を通して、10月から放送のTVアニメ『Fate/Grand Order -絶対魔獣戦線バビロニア-』に興味をもってもらえたらうれしいし、第4話、5話のゲストに出てきた獅子劫（界離）からアニメ『Fate/Apocrypha』を見直してもらえたらうれしい。そして、このあとの「魔眼蒐集列車」編から登場するオルガマリーも、『Fate/Grand Order』のスターキャラですよね。TYPE-MOON世界のいろいろなところにつながっているおもしろさが、本作の魅力のひとつだと思っています。三田さんはとにかく情報処理能力が高いから、三田さんの作品を通してTYPE-MOON世界のどこにでも行けるし、帰ってこられるんです。『空の境界』で止まっていたファンだって、ここから今の『Fate』シリーズに入っていけると思います。

三田 『Fate』の根幹を生み出した奈須（きのこ）さんともよく話すことですが、こうした作品でまず大事なのは、単独で楽しめること。そして次が、今までのシリーズ作品に触れてきた人も楽しめることです。この『事件簿』から『Fate/stay night』に入ってもおもしろいし、その逆も然り。『Fate/Grand Order』から入ってもおもしろそうです。どこからでも入れるし、入ってきてもいい。そういった存在でありたいですね。

小太刀さんがイメージを拾い直したII世が僕は好きなんです（三田）

ひとりの少年が頑張って大人になろうとしているところが魅力（小太刀）



自分が背負った責任を果たすために、無謀な旅路を選んで「ロード・エルメロイII世」になることを決めた。また憧れの人には届かなくとも

まだウェイバーを名のっていたころ。世界を旅するなかでトラブルに巻き込まれてしまうが、そこでイスカンダルの名前を聞き、ある行動に出る

EPISODE 1
バビロンと刑死者と王の記憶
Babylon, the Condemned, and the Memories of the King

脚本：小太刀右京／絵コンテ・演出：加藤誠／作画監督：中井準

ロード・エルメロイII世誕生のエピソード。[illegible]「第四次聖杯戦争」が日本の冬木で行なわれた。生き残った魔術師（マスター）のウェイバー・ベルベットは、[illegible]にイスカンダルの墓所があると言われるバビロンへ向かう。だが、そこで彼は魔眼をもつ魔術師にとらわれてしまう。窮地で学友のメルヴィンと再会した彼は、ある依頼をする。



ライネス・エルメロイ・アーチゾルテ

II世の義妹。「第四次聖杯戦争」の魔術師（マスター）ケイネスの姪。ウェイバーの[illegible]につけ込むと、彼を君主（ロード）に仕立て上げた。[illegible]トリムマウを使役する



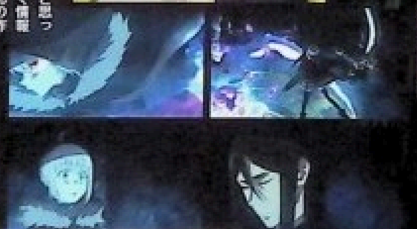


「根源への到達」が生んだ事件。「永遠のものなどはない、すべて綻びゆく」。最後につぶやいたII世が印象的

EPISODE 2
七つの星と永遠の檻
The Seven Stars and the Eternal Cage

脚本：三輪清宗・重信康／絵コンテ：林宏樹／演出：鈴木拓磨／作画監督：松本昌子

魔術師の業が描かれるアニメオリジナルエピソード。時計塔天体科を統べるアニムスフィア家の一門ファーゴ家でバラバラ殺人事件が起きた。ライネスから調査をもちかけられたII世は、現地でかつての教え子のメアリに出会う。被害者は彼女の父親だった。やがて、その事件が魔術師の共通の目標である「根源への到達」にかかわっていることが明らかになる。





メルヴィン・ウェインズ

[illegible]



「魔眼蒐集列車」への道行きで見えたもの

――先行上映会で完成した第1話と第2話が初披露されました。監督も現地にいらっしゃいましたが、ご自身の手ごたえはいかがでしたか？

加藤 当日は自分の席の隣に三田誠先生、奈須きのこ先生を迎えた緊張感ある試写となりましたが、スクリーンに映された映像を観て、改めて熱いフィルムになったなと[illegible]ったことを覚えています。特に第1話は絵コンテも演出も自分でやったのですが、これまでつくってきたフィルムのなかでも最高の仕事ができたと自負しています。

――内容はウェイバーがロード・エルメロイII世（以下、II世）になる過程を描くもので。

加藤 その過程を歴史的に映像化したのが、原作ファンというか、II世の存在を知っている人たちにとっては、一番の見どころですよね。何があったのか、みんなが知りたかったのではないかと。

――幼いライネスのかわいさも、お客さんの間で話題になっていました。

加藤 あのライネスは、現場でも大人気だったんですよ。ポプネスとかロリネスとかみんなで呼んで遊んでいました（笑）。絵コンテの段階で表情やしぐさにはこだわりましたけど、アニメーターの[illegible]さんが[illegible]、水瀬いのりさんのお芝居に[illegible]、絵の芝居をさらに[illegible]てくださったのがとてもありがたかったですね。

――「魔眼」のくだりもインパクトがありました。

加藤 あそこは[illegible]のときに、作画していたみんなが[illegible]してくれてうれしかったですね。[illegible]は、ウェイバーに[illegible]い切らせなかった（笑）。

――（笑）。

加藤 しかし第1話は、フィルムから受ける監督の自己主張の強さに今更ながら気づかされました……ひと目で自分がつくったとわかる（笑）。

――たとえば、どんなところでしょう？ 個人的には、監督のフィルムは主観カットの使い方が印象的なのですが。

加藤 確かに、自分が絵コンテを担当した回には大体ありますよね。ここぞというときに主観カットを使う。必殺技みたいなものなのですが、使う理由はただひとつ、見ている人にキャラクター目線になりきってほしいという思いを込めているからです。

――登場人物と視聴者の視点を重ねる？

加藤 そういうことです。お客さんに、まるで映像に参加しているように感じてほしい。そんなことを常に考えていたら、ここぞというときに主観カットを使うようになりました。主観カットにすると、視点となっているキャラクターの表情はいっさい見えないじゃないですか。そうすると、キャラクターが今、どんな表情をしているのかお客さんに委ねてきますよね？ それがこの演出の狙いなのです。

――ただ視点が同一化するだけではなく、ということですか？

加藤 ええ。想像の余地を残すことが、キャラクターに入り込んでもらううえで、より重要で[illegible]、映像表現の醍醐味なのかなと思っています。

――第1話ラストの主観カットでは、II世の目線で見たグレイがかわいかったです。

加藤 VRグレイですね（笑）。あのCパートは「ウェイバーがロード・エルメロイII世になった」ということを最後のカットで初めてはっきりと提示したかったんです。[illegible]ラストカットが[illegible]ら主張して、そこまでII世の表情を見せない演出を考えた結果でもありました。

――[illegible]には第5話まで[illegible]済みです。[illegible]の話数について、監督の考える見どころ、こだわりをうかがいたいです。

加藤 第2話は、本当の「ロード・エルメロイII世の事件簿」の始まりですね。II世が事件を解決するのに加えて、グレイの[illegible]が[illegible]される。ここで改めてII世とグレイ、2人のバディとしての紹介がなされるわけなのです。

――事件の解決シーンは、監督デビュー作の「櫻子さんの足下には死体が埋まっている」をほうふつとさせます。

加藤 そうですね。事件の解決の見せ方もキャラの色も全体的に「櫻子さん」寄りかもしれませんね。監督がいっしょだからそこはしょうがない（笑）。「櫻子さん」で一度ミステリものの監督を経験したことは、こういうエピソードで[illegible]。キャラクターの心情表現と[illegible]の提示、説明が難しい作品ですから、わかりやすい[illegible]をポイントで挿入して、伝える工夫を意識しています。

――第3話はこれまでの話と違って、コミカルなテイストです。

加藤 第1、2話との差別化を意識していました。ようやくスヴィンとフラットが活躍する話数ですからね。魔術師が事件を起こしますけど、どちらかというと2人のやりとりを中心に見てもらえるとありがたいです。2人の関係性がわかっていると、さらに楽しめるのではないでしょうか！

――学園もの的な楽しさも……。

加藤 あ、そうですね。フラットがいてくれるとすごく明るくなるんですよ。事件簿の世界観で学園[illegible]ものエピソードをいつかやってみたいですね！

EPISODE 3
雷鳴と地下迷宮
Thunder and the Underground Labyrinth
脚本：小太刀右京・三輪清宗／絵コンテ：[illegible]／演出：[illegible]／総作画監督：中井準・サトウミチオ・松本晶子／作画監督：サトウミチオ

現代に生きる魔術師の姿が描かれるアニメオリジナルエピソード。II世の教室に[illegible]……[illegible]



フラット・エスカルドス
エルメロイ教室の生徒。魔術師として天賦の素質[illegible]により問題を起こすことも多く、[illegible]されたことに感謝している



スヴィン・グラシュエート
フラットと双璧をなす、エルメロイ教室の優秀な生徒のひとり。グレイに[illegible]、「グレイたん」と呼ぶ。獣性魔術の使い手で、フラットからは「ル・シアン（犬）」と呼ばれている

監督 加藤誠

人間同士の感情の機微を描くことへのこだわりが随所に盛り込まれた本作。これまでの振り返りと、ひと足先の物語について語ってもらった



魔眼蒐集列車に集う面々

ライネスからある依頼を受けてII世とグレイが乗り込んだのは魔術師たちの集う列車だった……そこはくせ者ばかりそう

ルヴィアゼリッタ・エーデルフェルト
[illegible]

カウレス・フォルヴェッジ
エルメロイ教室の生徒。[illegible]

化野菱理
[illegible]

EPISODE 4
工房と墓と死霊魔術師
A Workshop, a Grave, and a Necromancer
脚本：小太刀右京・三輪清宗／絵コンテ：[illegible]／演出：山口[illegible]／作画監督：[illegible]

時計塔の政治的な闘争が描かれるアニメオリジナルエピソード前編。古代ローマの遺跡にある[illegible]工房で事故が発生していた。エルメロイII世たちは、降霊科のウィルズとともに工房へ向かう。そこには[illegible]がいた。彼女はウィルズを殺人の容疑で告発。エルメロイII世は[illegible]。

EPISODE 5
最果ての槍と妖精眼
The Lance that Shines to the End of the World and the Faery Eyes
脚本：小太刀右京・三輪清宗／絵コンテ：[illegible]／演出：[illegible]／作画監督：[illegible]

[illegible]が描かれるアニメオリジナルエピソード後編。[illegible]ネクロマンサーの[illegible]を[illegible]入れたグレイは、そこで[illegible]ブラックドッグと戦うことに。その[illegible]II世は、事件の真相に気づく。それは人ならざるものを[illegible]が呼ぶ悲劇だった。

見ている方に、映像に参加しているように感じてほしい

――第4、5話は前後編エピソードです。

加藤 シリーズ初となる前後編ですね。第5話Bパート後半に派手なアクションシーンを入れているのですが、あそこのシーンの絵コンテはキャラクターデザイン・総作画監督の中井（準）さんに僕が直接依頼させていただいて、絵コンテを担当してもらいました。結果はみごとな内容で、アクションカットひとつひとつがとてもカッコよかったです！「このシーンは本職、中井さんが[illegible]」と[illegible]きました（笑）。あとはグレイが初めて[illegible]を使うシーンが登場します。師匠のあおきえい監督作品「Fate/Zero」のセイバーがエクスカリバーをぶっ放つシーンをリスペクトさせていただいているので、シリーズのファンの皆さんはより楽しんで下さいませ！

――「Fate」シリーズで宝具を使うといったら、大事件ですもんね。せっかくなので、本誌の発売直後に放送される第6話の見どころもお聞きしたいです。

加藤 第6話の見どころはもう！「あおきえいというクリエイターはいかに変態か」のひと言に尽きますよ（笑）。今回も師匠に第6話はがっつりで絵コンテを担当していただいたのですが、ヒロインたちの太ももをやたらとナメるカットや傾いたレイアウトは健在！ ここでお客さんの心をつかめなかったら僕たちの負けだとも思っています！

――（笑）。そして第7話から、ついに魔眼蒐集列車でのエピソードが始まります。

加藤 原作を知らない人には、列車の中での怪奇事件という、魅力的なシチュエーションを楽しんでもらい、原作を読まれている方には、物語にどういうプラスアルファをしているかに注目していただきたいですね。あとはII世とグレイの成長を応援していただけるとうれしいですね。

――グレイの描写にもこだわりを感じます。

加藤 グレイって、一歩間違うとひ弱な女の子に見えてしまう印象があるのです。でも、別にそういうわけではないというか、田舎から出てきて右も左もわからないだけ、まだ人として完成していないだけなのです。どう相手と接すればいいのかを知らないだけ、といってもいい。そんな子が、少しずつ周りから知識を吸収して、成長していく過程にある。それは弱さとは違いますよね。

――本質的には強い女の子ということですよね？

加藤 そう。「誰かのための自分でありたい」と願っている、強い女の子です。その雰囲気をどうやったら表現できるのかは、常に意識してこだわっています。

――ところで監督は、II世のことを「カッコいい」と繰り返し語っておられます。これまでの話数で、具体的にそう感じるポイントは、どんなところでしょう？

加藤 そうですねえ……難しい質問ですが、彼の人生への歩み方すべてがカッコいいと思っています。道中困っている人がいれば、彼は黙ってその人に寄り添い、救い、また自分の進むべき道へと戻っていく。たとえば第2話の最後、ゲストキャラのメアリとの別れ際のやりとりとか、僕の考えるII世のカッコよさがわかりやすく出ていますね。メアリの思いを聞いているII世の表情が軽くゆがんでいるカットがあるのですが、あれって「TYPE-MOON」作品に登場するほかの魔術師ではなかなかしない表情なのです。人の気持ちに寄り添っている顔を、II世は一瞬、見せることがある。僕はそのさりげない感じが、「カッコいい」と感じるひとつだと思うのです。

――人の痛みがわかる。

加藤 そう。そして、君主という強い立場にありながら、立場が上だとか下だとか関係なく、周りの仲間たちと接する。そこもすてきですよね。

――等身大の大人ですよね。

加藤 そこですよ。人間味があるのが、「ロード・エルメロイII世」というキャラクターが多くの人に支持される理由なのではないかと感じています。努力で、才能もそんなにないけれども、自分の目標とする到達点をしっかり設定して、そこに向かっている。その姿はどこか自分にも近いものがあって、見ていると刺激になる。

――ではII世を描くとき、思わずご自分の気持ちが乗ることも？

加藤 きっとそうです。だからアニメのII世は、ちょっと熱いのかもしれません（笑）。



イヴェット・L・レーマン
エルメロイ教室の生徒。魔眼蒐集列車にオークション参加者として乗車する。右目に[illegible]眼帯をつけた自称「魔眼女子」。[illegible]派から派遣されたスパイともなる

音楽 梶浦由記

魔術師でありながら、人間味あふれるロード・エルメロイII世。魔術の世界、英国、ミステリを軸に物語を彩る数々のメロディについて

魔術とミステリ そして英国の香り

——今作の音楽のイメージは、どのようにつくり上げられたのでしょう？

梶浦 原作を読ませていただいてまず感じたのが、「ミステリだな」と。打ち合わせでスタッフの皆さまとも共通の認識だとわかって安心したのですが、（前日譚にあたる）『Fate/Zero』のように、英雄たちが駆け回って、世界を滅ぼしたり救ったりするような物語ではない。基本、各話完結のミステリで、舞台がイギリスということもあり、私のなかではちょっぴり「名探偵ポワロ」のイメージを重ねていました。出てくる人の癖の強さが、「シャーロック・ホームズ」よりは「ポワロ」かなあ、と。私がアガサ・クリスティーが大好きだというのもあるんですけど（笑）。ただ、「ポワロ」と違うのは、魔術の世界が舞台なこと。ミステリだけれども、事件の奥にはドロドロとした魔術の世界が、ヘビのようにうねっている。そのイヤなにおい、クセのある雰囲気も表現しなければ……と感じていました。

——加藤（誠）監督とは、どのようなお話をされたのでしょうか。

梶浦 作品の音楽の大きな方向性は最初からイメージが合致していたのですが、個々の曲に対して、いくつかオーダーをいただきました。魔術のにおいのこともそうですし、あとはこの作品はミステリということもあり、セリフが膨大で、それも複雑な説明をすることが多いんです。そうしたシーンでセリフをちゃんと聞かせるために、音数が少ない曲がもっとほしいという話がありました。

——音楽がないと寂しいけれど、かといって長いセリフをちゃんと聞かせなければならない。ミステリの難しいところですね。

梶浦 しかも魔術の説明は、何となく聞き流してわかるような内容ではないんですよね。セリフを集中して聞くことができるように、なるべく邪魔をしない音楽をつくることを意識しました。

——今回、OPテーマを含むインスト曲を多数に加えて、EDテーマであるASCAさんの「雲雀」も作詞・作曲・編曲のすべてを手がけられています。こちらの制作エピソードもぜひうかがわせてください。

梶浦 まず、作品的に主題歌にはバラードっぽいものが合うなと思ったんです。スタッフの皆さんも同じご意見でしたし、また、ASCAさんの声も、中音域がすごく深くて、きれいでしたから、その辺りの音を使った少し英国の香りが漂うようなバラードを歌っていただいたら、私が楽しいだろうなと（笑）。英国の香り……といっても、ケルト音楽の要素は、そこまで露骨には入れていません。少しだけハープの音色を入れたくらいです。女性ボーカルということで、どうしてもグレイのイメージが念頭にあったんですね。もちろん、グレイ本人がそのまま歌っているわけではないけれども、歌い手としてどんな人をイメージするかといったら、やっぱり彼女しかいない。

——具体的にはどうグレイのイメージを曲に反映されたのでしょうか。

梶浦 グレイは若いので、年齢相応の悩みもあるし、ほかにもいろんな問題を抱えてはいるものの、どこかキラキラしたところがあるんです。だから、あまり湿っぽくしちゃだめだなと思いながら、曲を書きました。バラードだけれども、テンポを遅くしすぎない、いわゆるミディアム・バラードくらいの曲調にして、アレンジもアコースティック・ギターだけじゃなく、ハープの音色を立てて、キラキラとした雰囲気を感じさせるようにする。歌詞は少し悩んだんですけど、英国の詩といえば、やはり雲雀かなと。英国の詩人は、このことばが好きで、よく使うイメージがあるんです。

——シェリーやワーズワースなど、確かにその印象があります。

梶浦 私自身も、雲雀って空高く舞い上がってさえずっている雲雀のことを何度か見たことがあって、あれはとても不思議な光景なんですよね。いきなり空に向かって飛び上がる、絶対に届かない太陽に向かって昇っていくようなイメージがある。まるで無謀な挑戦をしているかのような、そんな雲雀の姿のイメージを、グレイに歌わせてみる……そんなコンセプトでつくってみました。

——つまり雲雀とは、グレイが間近で見ている存在……。

梶浦 ま、解釈をあまり限定してしまうのもね（笑）。でも、そういうイメージは、曲を書いているときにありました。迷いなく駆けていく人を見ると、いろんな影響を受けますからね。グレイをはじめ、この作品に登場する人たちは、「どうしてこの人は、ここまでのことをするんだろう」という目標をもつことで、自分の生き方にすごく影響を受けているはず。その感覚を歌にするのもいいんじゃないかなということで、つくってみました。むちゃくちゃな形で物事に突っ込んでいく大人の姿とは、どこか

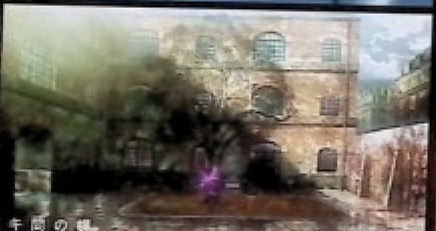
英国の空を飛ぶ あの雲雀のようなイメージで



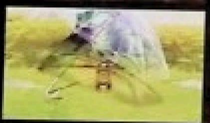
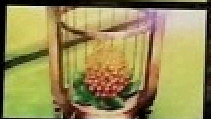


フードの影に隠された少女の素顔。梶浦が「グレイ」をイメージし制作したと語るように、中盤の映像の変化に合わせてグレイの姿が描かれていく







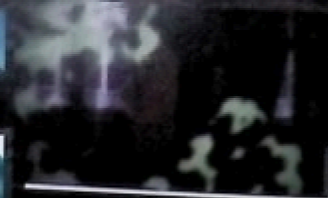
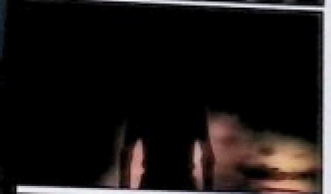




OP

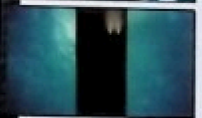
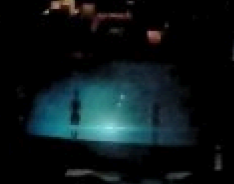
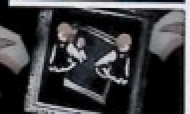
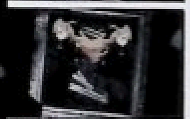
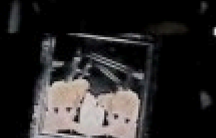
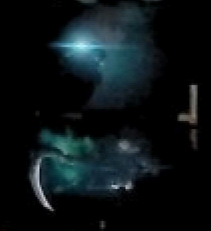
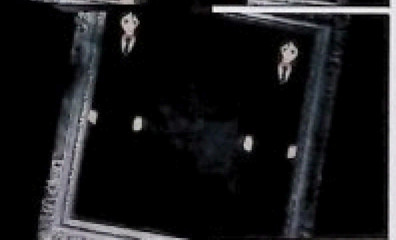
「starting the case: Rail Zeppelin」
梶浦由記

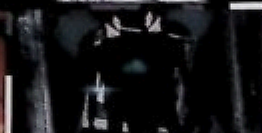
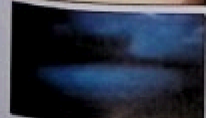
疾走するリズムの上を、美しいバイオリンとフルートのメインテーマが駆け抜けていく。このOP曲は、梶浦由記によるインストゥルメンタル。ミステリアスな世界観を奏でている。TYPE-MOON作品の音楽を数多く手がけてきた梶浦ならではの堂々たる一曲だ。




歌い手のいない音のみで奏でられたOP。そのメロディはII世、グレイたちの決意と覚悟、そして魔術世界の表と裏を感じずにはいられない響きをはらんでいる

ED

「雲雀」
ASCA

雲雀は告天子（こくてんし）とも呼ばれる鳥。太陽に向かい空高く駆け上がる、一羽の雲雀の姿を、ASCAがせつなく歌い上げる。ED曲は梶浦由記が作詞・作曲・編曲を手がけるバラード。梶浦は「ひたむきに空へ駆け上がる『揚雲雀』をモチーフに」したとコメントしている。



アニプレックス

9月4日(水)発売

「ロード・エルメロイII世の事件簿 -魔眼蒐集列車 Grace note- Original Soundtrack」

TVアニメ「ロード・エルメロイII世の事件簿 -魔眼蒐集列車 Grace note-」の世界を映像とともに、時にせつなく、時に色鮮やかにしている劇伴集の発売が決定。DISC1,2と合わせて梶浦由記が生み出した珠玉の40曲を収録。ジャケットはキャラクターデザインの中井準描き下ろし。音楽で物語を振り返ってみては？

Whydunit......

スタジオ トロイカ
TROYCA
Special 座談会
長野敏之 加藤友宣 あおきえい
Since 2013

監督のあおきえい、プロデューサーの長野敏之、そして、撮影の加藤友宣。この3人がアニメスタジオ「TROYCA」の柱となる存在。スタジオ設立から、現在の活躍まで、たっぷりと語ってもらった



三頭政治が生み出す稀有なバランス感

「トロイカ」とはロシア語で「3」を意味することばだという。そうした名がつけられたのは、スタジオトロイカが長野敏之、加藤友宣、あおきえいという3人の中心人物によって立ち上げられた制作会社だからだ。

アニメスタジオは、よくも悪くもカリスマ的な経営者がおり、その個性がスタジオの特色に直結しているケースが多い。トロイカはその意味で、やや異色の存在といってよいだろう。しかも長野は制作進行出身のプロデューサー、加藤は撮影監督、あおきはアニメーション演出家・監督と、それぞれに異なる出自と職能を誇る。そして、誰かひとりが強烈な主導権を発揮するでもなく、互いを尊重して会社経営を進めている。そうした姿勢を可能にしているのは、おそらくは、三者がスタジオ設立時から現在に至るまで、同じ理想を見つめていることだろう。

その理想とは、よりよいアニメーション作品を生み出すために、アニメーション制作における工房のクリエイターたちにとって最適な環境を整えること。クリエイティブの追求と同時に、マネタイズにおいてもしっかりとした成果を出すこと。

つまりは、アニメーション制作における"バランス"の追求である。

実際に世に送り出された作品においても、彼らの追い求める理想が反映されていると感じる。作画や演出といった各要素のどれかひとつが悪目立ちすることなく、高水準で融合したフィルム。豪快なアクション大作からミステリ、アイドルもの、百合作品までバリエーション豊かなジャンルを扱いつつ、濃厚で、それでいて視聴者を決して置き去りにすることのない高い一貫性があり、いずれの作品にも確かな「トロイカらしさ」が宿る。

設立から6年。無理のないペースの堅実な歩みで、どこへ向かうのか。行く末が大いに気になるところだ。

「トロイカらしさ」を支えるものとは?

――先日、スタジオ設立6周年を記念して作品単位ではなく、スタジオ単位での初トークイベント「TROYCAシークレットナイト vol.1」が新宿ロフトプラスワンで開催されました。まずはそのご感想からうかがいたいです。

長野 自社イベントと言いつつ、実質「アルドノア・ゼロ」のファンイベントのような雰囲気でしたね(笑)。

あおき 確かに(笑)。でも、あくまで印象論だけど、初元請け作品だった「アルドノア・ゼロ」を見て、"スタジオ推し"になってくれた人もいらっしゃるのかも。

長野 もしそうなら、うれしいですけどね。ともあれ、お客さんにも楽しんでいただけたようで何よりでした。

加藤 われわれ3人も含めて、ふだん、作品のスタッフがお客さんの熱気に直接触れられる機会は、なかなかないんです。その点でも、私としてもいいイベントだなと思いました。今後も引き続きやっていきたいですね。

――楽しみです。では改めて、「アルドノア・ゼロ」から順にトロイカ作品をスタジオの経営陣の目線から振り返っていただきたいです。「アルドノア・ゼロ」はSFロボットアクションという、元請け一作目としてはかなりハイカロリーな企画ですよね。

長野 そのことに気がついたの、最近なんですよ(笑)。それこそトークイベントのためにあおきさんと話していて、「1本目にやるようなタイトルじゃなかったよね〜」と。

あおき 知らないって怖いなと思いましたよ……(笑)。ただ、結果的にはそれがよかったのだろうけどね。無事につくり切れましたから。

長野 もし今、似たような企画が来たら、断わるかもしれない(笑)。

あおき 少なくとも、ものすごく検討するよね。

――それだけヘヴィな現場を乗り切れると、スタジオとしての自信につながったのではないですか?

あおき それがですね、不思議なんです。「アルドノア・ゼロ」に限らず、終わったときには「これ以上つらい現場は、もう、そうそうないだろう」といつも思うんです。でもだいたい、次の現場がもっとつらいんですよ。

長野 そのとおり!!

加藤 (笑)。

――2作目です(笑)。元請け2作目の「櫻子さんの足下には死体が埋まっている」(以下、「櫻子さん」)が発表になったときは、現代もののミステリ作品ということで、また違う企画で驚かされました。

長野 企画は「アルドノア・ゼロ」と並行して進行していたんです。それもあって、これが初監督作だった加藤誠さんをはじめ、若い人中心に集めて現場を預けていたんですが、そうしたらみんな、力が入りすぎてしまった。気持ちよく仕事をしてもらうつもりの作品だったのに、これまた、ものすごいカロリーになってしまったわけです(笑)。

加藤 毎回、毎回、新しい色の設定が出てくる。

長野 やる気がありすぎて、監督の要望を現場が全部かなえようとしてしまったんです。

あおき 現場も止めないし、加藤さんも初監督だから加減がわからない。

長野 で、「アルドノア・ゼロ」が一段落したところでこちらのふたを開けてみたら、とんでもない作業量になっていた。

加藤 結果的に、途中から長野さんも現場に入ることにして、つくりましたね。若いスタッフたちも、ものすごく頑張ってはいたんですよ。でも、そういう意味では[illegible]ではない壮絶なハイカロリー作品だったんです。

あおき 「櫻子さん」の絵コンテは、今見てもすごいですよ。[illegible]のカットキャラが画面の[illegible]から[illegible]の[illegible]まで歩くシーンがあったりする。こういうのってアニメーターさんにとってはものすごく大変な内容の作画で、そのくせその大変さは視聴者にはあまり伝わらない(苦笑)。でもそのかいがあって、感心するできになりました。

長野 この作品をちゃんとつくりきった、同じようにミステリ要素のある「ロード・エルメロイII世の事件簿」にもつながっているわけだし。

加藤 結果的には、よかったですよね。

加藤 カロリーに対する反省も、「Re:CREATORS」のときに生かされましたしね。

――では次の「Re:CREATORS」に。

長野 これも実は、「アルドノア・ゼロ」が終わったくらいには、お話をいただいていたんです。

あおき 広江礼威さんのお書きになられた原作テキストをいただいたのはそのくらいですね。さすがに「アルドノア・ゼロ」の制作中は時間がなかったので、終わってから読み始めて、検討したうえで、お請けすることにした。

長野 内容のおもしろさは問題なかったんです。ただ、この重たい内容をどうアニメ化するのかを考える時間が必要でした。やっぱりオリジナ

スタジオ トロイカ
TROYCA history

- 2013年 5月 スタジオ設立
- 2014年 7月 TVアニメ「アルドノア・ゼロ」
- 2015年 10月 TVアニメ「櫻子さんの足下には死体が埋まっている」
- 2016年 12月 Fate Project 大晦日TVスペシャル Fate & New Order「ぐだぐだオーダー」
- 2017年 4月 TVアニメ「Re:CREATORS」
- 2017年 12月 スマホ向けRPG「Fate/Grand Order」第2部OPアニメーション
- 2018年 1月 TVアニメ「アイドリッシュセブン」
- 2018年 10月 TVアニメ「やがて君になる」
- 2018年 12月 Fate Project 大晦日TVスペシャル2018内アニメ「ロード・エルメロイII世の事件簿 -魔眼蒐集列車 Grace note-」第0話「墓守と猫と魔術師」

2019年7月
ロード・エルメロイII世の事件簿 -魔眼蒐集列車 Grace note- TV

●毎週土曜深夜0:00〜TOKYO MXほかにて放送中
WEB▶https://anime.elmelloi.com/

あおきえい監督の代表作「Fate/Zero」の人気キャラ・ウェイバーの"その後"を描く魔術ミステリを、「櫻子さんの足下には死体が埋まっている」の加藤誠監督でアニメ化している

プロデューサー
黒﨑静佳
(アニプレックス)

Q トロイカさんとのお仕事での印象深い思い出をひとつお聞かせください。

[illegible]

Q トロイカの代表3本柱はどんな方々ですか?

[illegible]

Whydunit…… Since 2013

TROYCA Special 座談会

長野敏之 加藤友宜 あおきえい

ル企画の難しさは、時間がどのくらいかかるかを予想して、見通しを立てることですね。このときは僕らもまだ見通しが甘かった……。いい経験でした。

――『Re:CREATORS』は『アルドノア・ゼロ』同様、さまざまな種類のバトル・アクションが展開される、画面のカロリーが高い内容でした。

あおき 『アルドノア・ゼロ』での個人的な反省点として、特に制作の後半ですが、時間がなさすぎて画面各所に演出をかけてしまったことがあったんです。それを踏まえて、きちんとつくりきるための準備期間を設けていただきました。スタジオの運営という点でいうと、それも少し無理をすることではあった。

加藤 『アルドノア・ゼロ』に加えて、『櫻子さん』でのスケジューリングの問題も省みて、撮影に割く時間を考慮した形でスケジュールを組むよう、配慮していただいたんです。それもあって、撮影スタッフとしては、満足度の高い作品になりました。

あおき 『アルドノア・ゼロ』が終わったとき、加藤くんから「撮影の作業期間に、最低でも3日は欲しい」と言われたことがあったんです。『アルドノア・ゼロ』のようなエフェクトの多い内容だと、撮影さんたちにとっては腕の見せどころなのに、作業期間がある程度ないと、とにかく完成させることが優先になって、腕を見せるような余裕がない。

長野 最近、視聴者の皆さんから「映像の雰囲気がトロイカっぽい」というようなことを言っていただけることが増えたように感じているんです。これはもう、完全に撮影と仕上げの力なんです。

あおき 作品ごとに絵は、キャラデザから何から、全部違うもんね。

長野 そう。色彩設計の藤原（真琴）さんと、撮影の加藤くんを中心としたチームでフィニッシュの質づくりを毎回ちゃんと考えてくれて、そこから結果的に、トロイカっぽい色、トロイカっぽい撮影処理みたいなものが生まれて、お客さんにも伝わっている。それはスタジオとしての強みなわけです。

――スタジオの外側から見ていると、'18年のトロイカの作品ラインナップには驚きがありました。『アイドリッシュセブン』（以下、『アイナナ』）はそれまでの作品とまたガラリと変わった、男性アイドルもの。

長野 バンダイナムコアーツさんから企画をご提案いただいたときには、僕たちも男性アイドルものに対して多少なりとも先入観があって、戸惑いはしました。ただ、原作もののお話をいただいたときには、一度は作品に触れてみることにしているんです。そこでゲームの序盤をプレイしてみて、お話がしっかりしていると感じたんですね。バンダイナムコオンラインの下岡（聡吉）さんが「まさに、少年マンガのようなタイトルなんです」とおっしゃっていたけど、これは確かになと。この作品だったらトロイカがアプローチをする意味があるのではないかと感じたんです。

あおき 主に女性ユーザーに向けてつくるタイトルではありますけど、過剰に意識しなくてもいい……ということはもバンダイナムコアーツさんのほうからありましたし、

長野 実際、男性の視聴者が見ても泣けますからね。

――メインスタッフの座組も、別所誠人さんが監督という新体制です。

長野 別所さんもカロリー計算をちゃんとして、あまり現場に負担をかけないものをやると意識してくださっていたんですが……これがまた、ところがどっこいで（笑）。

あおき 『アイナナ』は圧倒的にキャラクターの数が多くて、それが画面にずらりと並ぶと、ちょっと動いただけでも大変な作業量になる。そのうえ、アイドルものという、キャラクターの絵が崩れてはいけないというプレッシャーもあって……。

――ロボットアニメに並ぶ、ヘヴィなジャンルな印象です。

長野 ただその、会社としての落としどころとしては、請けるジャンルを絞らないことで、スタジオの間口を広げたり、いろんな演出の方にスタジオを知ってもらえることがメリットだと考えたんです。ロボットアニメばかり、アイドルアニメばかり依頼されるような状況になると大変ですが、どちらもやるし、『櫻子さん』や『やがて君になる』のような作品もやる。その辺りの企画のバリエーションは、これからも計算していきたいです。

――その『やがて君になる』（以下、『やが君』）はどういう形でスタートを？

長野 KADOKAWAさんから原作の候補をいくつかいただいて、最終的には監督の加藤さんの意向が強かったものを選ばせていただきました。[illegible]

しゃっているもので、そういう意味でよく合った原作だったのかなと。『アイナナ』が男性アイドルものであることにこだわらなかったように、この作品も百合というジャンルはあまり意識はしていませんでした。それがかえってよかったように思います。

加藤 原作を読ませていただいたとき、とても表現の幅が広そうな、撮影としてもチャレンジできることの多そうな原作だと感じたんです。加藤監督は割とやりたいことをはっきりと打ち出してくださる方でもありますし、いいチャレンジのできる、やりがいのある作品でした。

――トロイカは設立の経緯からして、あおき監督の作品を送り出すスタジオという性質が強いのかと考えていました。ですが放映中の『ロード・エルメロイII世の事件簿』も加藤監督ですし、もうその限りではないですよね。

あおき 設立当初のスタッフで、業界内でチームバリューが最も高かったのが自分なので、前面に立つことで会社としてのバリューを少しでも上げなきゃいけないと思ったんです。でも別に会社が育ってしまえば、もうその役割を外れてもいいな、と。トロイカを辞めるという意味ではなく、僕の名前よりもスタジオの名前が前面に出るようにしたい。そのほうが、会社にとって絶対にいいはずなんですよね。

――スタジオとしての今後の目標はどこに置かれているのでしょう？

加藤 撮影という仕事においても、会社経営という観点からしても、僕はどちらかというと、3人のなかでは後ろで支える役を請け負っているイメージがあります。ただ、実はこの3人の中では世代がひとつ下なんですよね。それもあって、今後もトロイカを続けていくうえで、ベテランの皆さんはもちろん、若い世代がどんどん、ちゃんと続けて活躍できるようなスタジオ環境を整えていくことが目標です。

長野 僕としては、まだまだ会社としてつたない部分もあるんですけど、トロイカという社名をより多くの人に知ってもらいたいというのがまずひとつ。そして、ゆくゆくはオリジナルアニメ作品を2年か3年に一本ずつつくらいのペースで、定期的に発表できるようなスタジオにするのが目標ですね。

あおき 僕は……スタジオとしても個人としても、きちんとマネタイズをすること。あとは、作品にかかわった人たちが、プラスの思いをすること。そこのバランスをとって、みんながハッピーになれる状況をつくりたいです。最近いろいろな動きがありますが、アニメーションのつくり方、オリジナル作品のための原作のつくり方、スタッフの携わり方には、まだ改善の余地があるように感じているんですよ。

2018年 「やがて君になる」

WEB▶ http://yagakimi.com/

©2018 仲谷鳰／KADOKAWA／やがて君になる製作委員会

『月刊コミック電撃大王』連載の百合コミック（作・仲谷鳰）原作。誰のことも特別に思えない少女・侑と、そんな彼女に思いを寄せる先輩・燈子の関係を繊細な映像美で魅せる。監督・加藤誠、キャラクターデザイン・合田浩章



プロデューサー
山下愼平（KADOKAWA）

Q トロイカさんとのお仕事での印象深い思い出をひとつお聞かせください。

[illegible]に残っているのは、PV第1弾のラッシュに立ち会った[illegible]「みんな集まって〜」と長野さんが声をかけると、各[illegible]スタッフが集まって来て全員の前で一斉にチェックする。「こ[illegible]こうしたほうが〜」とか「ここの処理、もうちょっとこうし[illegible]」といった議論がその場で同時並行的に起きていて、みんなが[illegible]に作品づくりに向き合えるすてきな職場だと思いました。

Q ずばり、トロイカというスタジオの魅力とは何だと思いますか？

[illegible]に感じられる映像美」です。アニメって視覚と聴覚にしか作[illegible]しない媒体だと思うのですが、風が吹けば草のにおいが、川の流[illegible]水のにおいが感じられる。まるで自分がその場に立ち会って[illegible]ような感覚に陥るんです。演出、作画、美術、色彩、撮影など、それぞれが強い個性を出しつつも、トータルパッケージでコントロールできていないと実現できないと思います。

Q トロイカの代表3本柱はどんな方々ですか？

『やが君』は、加藤誠監督やキャラデの合田さんが作品に掛ける、熱い[illegible]すぎる(?)想いを、3人が可能な限り実現しようと向き合ってくださった作品かと思います。本当に繊細な漫画を、誰の意見をどう取り入れればアニメとしてよくなるのか長野さんがドッシリと構えてコントロールし、あおきさんがコンテで「俺の『やが君』はこうだぜ」と見せつけ、加藤さんが最後の砦・撮影をスケジュール限界まで粘って完成させていただきました。

Q 今後に期待することをお聞かせください。

今後も「トロイカさんらしい」映像美を追い求めていただけましたら[illegible]と思います！　またいっしょにお仕事できるよう頑張ります!!!

2018年 「アイドリッシュセブン」

WEB▶ https://idolish7.com/aniani/

©BNOI／アイナナ製作委員会

それぞれに魅力の異なる7人からなる男性アイドルグループ「IDOLiSH7（アイドリッシュセブン）」が、アイドルの世界で頂点をめざす物語。監督・別所誠人、スーパーバイザー・あおきえい、キャラクター原案・種村有菜。'20年にTVアニメ2期放送が決定している



プロジェクト統括プロデューサー
下岡聡吉（バンダイナムコオンライン）

Q トロイカさんとのお仕事での印象深い思い出をひとつお聞かせください。

脚本会議で本気のぶつかり合いだったことはいい思い出です。「アイドリッシュセブン」という作品を深く[illegible]いただき、どの演出が何のためにやるのかていねいにご説明いただきました。そのこだわりは画面で感じていただけると思います。すごい！

Q ずばり、トロイカというスタジオの魅力とは何だと思いますか？

トロイカさんの魅力は、作品に愛を注ぐ熱量の高さだと日ごろから感じています。「アイドリッシュセブン」以外の作品も愛にあふれていて、[illegible]そしてひとつ一生懸命な作品が日々このスタジオから生まれていることを実感しています。

Q 今後に期待することをお聞かせください。

アニメという文化であり商品を継続して生産するにはものすごい労力が必要でとても大変だと思いますが[illegible]これからもいい作品を生み出しつづけてください[illegible]。もちろん「アイドリッシュセブン」TVアニメ2期も最高の仕上がりをよろしくお願いします！

Q 「アイドリッシュセブン」TVアニメ2期が'20年放送決定という発表がありました。制作にあたり楽しみにしている部分をお聞かせください。

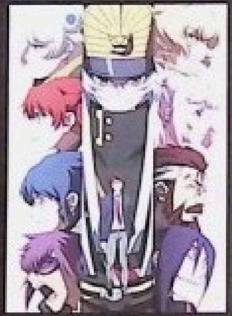
TVアニメ2期は、アニメとしてはとても難しい表現がたくさんあり、そのすべてに監督として[illegible]プランを提示いただきました。また日本中のマネージャーとTVの前で正座して見ようと思います！　みんなで「アイナナ」見ようぜ！

2017年 「Re:CREATORS」

WEB▶ https://recreators.tv/

©2017 広江礼威／小学館・アニプレックス

原作・キャラクター原案・シリーズ構成（共同）を『BLACK LAGOON』の人気マンガ家・広江礼威が手がけたオリジナル企画。創作物のキャラが現実世界で引き起こす大事件を描く。監督・シリーズ構成（共同）はあおきえい



プロデューサー
鳥羽洋典（アニプレックス）

Q トロイカさんとのお仕事での印象深い思い出をひとつお聞かせください。

あおき監督の胆力に驚きました！　広江先生の描かれたプロット全体をTVアニメのシリーズに落とし込ませる上で、これ以上はないことなまとめ方でした。[illegible]

Q ずばり、トロイカというスタジオの魅力とは何だと思いますか？

長野プロデューサーの人柄とチームワークだと思います。スタッフ皆さんが[illegible]でつながっているというようなことを[illegible]しました。まるでひとつの大家族のようでした。

Q トロイカの代表3本柱はどんな方々ですか？。

[illegible]

Q 今後に期待することをお聞かせください。

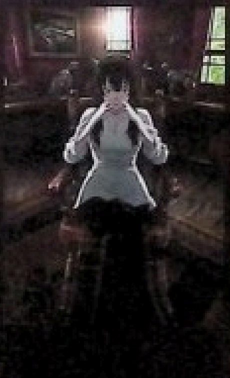
あおきさんと加藤さん、2人の監督で交互にオリジナル作品をどんどんつくってほしいです！　オリジナル作品をつくれる[illegible]そろえたスタジオは、非常に少ないので、1ファンとしてもそこに期待をしたいです！

2015年 「櫻子さんの足下には死体が埋まっている」

WEB▶ http://sakurakosan.jp/

©2015 太田紫織・エブリスタ／KADOKAWA／「櫻子さん」製作委員会

太田紫織の人気ミステリ原作。北海道・旭川市を舞台に、変わり者だが標本士としての腕は抜群な美女・九条櫻子が、厄介な人の業がうずまく事件の謎を解決する。加藤誠の初監督作品



プロデューサー
五味健次郎（KADOKAWA）

Q トロイカさんとのお仕事での印象深い思い出をひとつお聞かせください。

これは、もう一番というのがあります。『櫻子さん』の監督を加藤誠さんにぜひお願いしたいと思っていましたが、当時会社の立ち上げと『アルドノア・ゼロ』の制作でバタバタな長野さんがなかなか紹介してくれませんでした。あるとき、「加藤さん、今日もいないよ」と言われましたが、実はその日作業していたのを後で知って、「ひどいよ〜、長野さん」といったら「ごめん、『アルドノア』が終わるまで待って」と神妙に謝罪されたのを覚えています。今思えば、『アルドノア・ゼロ』のスタッフとして、加藤誠さんはなくてはならない存在でしたから、本人が集中できるようにとの長野さんの配慮だったと思います。先々の作品も大事ですが、まず目の前の仕事に集中できるよう、スタッフに気を配っている長野さんに一瞬に感心したものです（笑）

Q ずばり、トロイカというスタジオの魅力とは何だと思いますか？

長野さんや加藤さんを中心に、制作にかかわるすべてのスタッフがとても粘り強く作品に向き合ってくれることだと思います。あおきさんや、加藤誠さんを始めとする演出だけではなく、作画や撮影、CGといったすべての工程の中で、作品を愛することのできるスタッフが集まっているスタジオですね。

Q トロイカの代表3本柱はどんな方々ですか？

これはある意味わかりやすいですね。クリエイターとして常に挑戦しつづけるあおきさんがあり、その挑戦を形にするためのスタッフを長野さんが集める。でもお2人は遠くを見ることが多いので、足元のフォローを加藤さんが注意しているという感じですかね。トロイカの由来どおり、誰かひとりかけてもトロイカらしい作品はできないかもしれませんね。

Q 今後に期待することをお聞かせください。

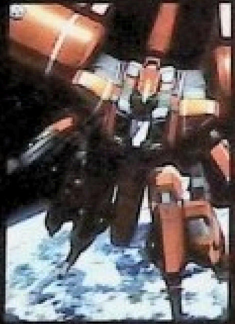
これからもいい作品をつくり続けてください。トロイカの作品を、本当に楽しみにしております。

2014年 「アルドノア・ゼロ」

WEB▶ https://www.aldnoahzero.com/

© Olympus Knights / Aniplex・Project AZ

監督・あおきえい、ストーリー原案・虚淵玄（ニトロプラス）、キャラクター原案・志村貴子ほか豪華スタッフが結集したオリジナルSFロボットアニメ。トロイカの初元請け作品（A-1 Picturesと共同）。地球と火星の激しい戦争が描かれる



プロデューサー
黒崎静佳（アニプレックス）

Q トロイカさんとのお仕事での印象深い思い出をひとつお聞かせください。

[illegible]

Q ずばり、トロイカというスタジオの魅力とは何だと思いますか？

[illegible]

Q 今後に期待することをお聞かせください。

[illegible]

あおきえい

つくり手としてキャラクターを常に俯瞰してみてしまう癖がある

Special 対談

ゆうきまさみ
あおきえい

スタジオ設立から6年、初の制作作品から5年を迎えたTROYCAの立ち上げメンバーで監督としても手腕を振るうあおきえいと、'85年の創刊当時から本誌で「はてしない物語」連載を開始し今回で400回を迎えるゆうきまさみのスペシャル対談が実現!! 異能の2人が初対面で語るのは?

6年と400回の歩み

Whydunit...... Since 2013



●あおき・えい/アニメーション演出家・監督。株式会社トロイカ取締役。主な監督作品に「空の境界」「放浪息子」「Fate/Zero」「アルドノア・ゼロ」「Re:CREATORS」など

●ゆうき・まさみ/マンガ家。主な作品に「鉄腕バーディー」「究極超人あ～る」「機動警察パトレイバー」「じゃじゃ馬グルーミン★UP!」「でぃす×こみ」「白暮のクロニクル」など

※「はてしない物語」は本誌P.145で連載中

「俯瞰」で物語を見つめる2人

——あおき監督とゆうき先生の作品との出会いは?

あおき 最初に読んだのは「OLD BLOOD」だと思います。通院していた病院の待合室に置いてあった「週刊少年サンデー」で、短期集中連載のちょうど最終回あたりを読んだんです。

ゆうき よく覚えていますね(笑)。

あおき そのとき僕は小学校の6年生か中学の1年生くらいのころなんですよ。何というか、「OLD BLOOD」は内容がちょっとエッチじゃないですか(笑)。そんなこともあって、すごく新鮮な印象だったんです。ただ、ゆうきさんのお名前を意識したのはもう少し後、「究極超人あ～る」からですね。

——「あ～る」はどんなきっかけで?

あおき 中学生のころ、友達の影響で読むようになりました。メチャクチャおもしろかったです。そこから追いかけるようになって、ガッツリとハマったのは「機動警察パトレイバー」で……。実は、その「あ～る」好きだった友達といっしょに、「パトレイバー」の同人誌を出しているんです……。

ゆうき ええっ!? それは見たいような、何か怖い気持ちもあるような(笑)。

あおき ……やっぱりこういう話をご本人にするのは、すごく恥ずかしいですね(笑)! 「パトレイバー」はマンガとほぼ同時にOVAも発表されて、その印象も強いです。マンガとアニメで、キャラクターは同じでも世界観が違っていたのも新鮮でした。ちなみに「パトレイバー」は、ある程度、物語やキャラクターの道筋を決めて連載されていたんですか?

ゆうき 描きながらです。マンガ家にはそういう人が多いんじゃないかな。特に週刊連載の場合は、そうなりがちなはず。最初に考えてしまうと、描きにくいんです。

あおき それはキャラクターが勝手に動くということですか?

ゆうき そうです。ただ、よく「キャラクターがかってに動く」とおっしゃる方がいますが、僕の場合は「キャラクターと相談しながら描く」という感じですね。こちらが「こうしたい」と提案しても反対されることがよくあるんです(笑)。

——まるで「Re:CREATORS」のようですね(笑)。ゆうき先生は今年の春にご覧になって、とても楽しまれたと。それがこの対談につながったのですが。

ゆうき 最近はアニメをボーッと見てしまいがちなのですが、「Re:CREATORS」は強く印象に残ったんです。そこであおき監督の名前を知って、「この監督の作品はすごく性に合うな」なんて話を周りの人にしていたら、「アルドノア・ゼロ」も、「放浪息子」も「Fate/Zero」もそうだと。全部ソフトを買って、ちゃんと棚に並べてあるくらいなのに、気づいてなかった。激しくツッコまれましたね(笑)。

あおき ものすごくうれしいです!

ゆうき 映像のリズムや演出の仕方が合うのかな。自分では理由が明確にできていないのですが、アニメ・特撮研究家の氷川竜介さんからは、「あおき監督の演出は端正なので、ゆうきさん向きかも」と言われました。「Re:CREATORS」はお話のメタな構造を「結構な無茶したな～」と思いながら楽しんでいましたね。

——ゆうき先生はキャラクターが原作者に復讐をしていくストーリーになると予想されていたとか。

ゆうき そうそう。「こんな世界を創りやがって!」ってね(笑)。

あおき 僕も広江(礼威)さんが書いた原案のテキストを読んだとき、最初にひかれたのがその点なんです。別の世界から現代にキャラクターがやってくる作品の場合、主人公は現代にいる自分たちの側で、異世界のキャラクターはあくまで客体として描かれることが多い。でも「Re:CREATORS」では、やってきたキャラクターが主人公的に、こちらの世界で戸惑う描写がたっぷり描かれていた。こういう視点の物語は初めて見ました。広江さんの作家性ももちろんあるのでしょうが、マンガ家さんならではの発想だったのかなと思います。ラストシーンも広江さんの創作論に直結していてすごく好きで、自分もとても共感したので、その気持ちを伝えたいと思いながらつくっていましたね。

——せっかくの機会ですので、お互いにご質問があれば、ぜひ。

あおき そうですね……ゆうき先生は少年マンガ誌で長い間連載されていましたが、いわゆる少年マンガ的な、主人公という絶対的な存在を中心に事件が起こっていく作品はお描きになられていない。魅力的なキャラクターは数多く登場しますが、その言動をカメラが俯瞰でとらえている感じがするんです。この珍しいスタイルは、意識してやっているのでしょうか?

ゆうき 意識していたわけではないですが、主人公を通して読者を没入させる方法で物語を進めていく気持ちが、僕のなかにそもそもあまりないんです。むしろ主人公は、読者が作品の世界に入りやすくするための、水先案内人のようなイメージで。どんな人間なのかは周りの行動などで、時間をかけて輪郭をつくっていく。キャラクター[illegible]に寄せて何かを語るという[illegible]主人公がはっきりとした目標をもっていない場合が多いのも、そのせいですね。

あおき マンガの教本ではよく「主人公に目標をもたせろ」と書いてありますが、そういうことはされないんですね。

ゆうき そうですね。「目標を達成したら、そいつの人生が終わっちゃうじゃん」と思ってしまう。若い身空でそんな、ねえ。一昨年まで連載していた「白暮のクロニクル」だけが例外で、それは単行本の10巻前後で終わると最初から決めていて、そのためには何か目標が必要だと考えたからです。

あおき アニメも少年マンガに近いというか、主人公が明確にいて、そいつが何か状況を突破するような主観的な話が求められます。でも僕もキャラクターや出来事を俯瞰してしまうんです。これはもう、つくり手としての好み、生理的なものなんですよね。

——お2人の俯瞰視点はどこから来たものなんでしょう?

ゆうき おそらく先人の影響でしょう。僕は「鉄人28号」や「伊賀の影丸」など、少年マンガでいちばんバリバリやってたころの横山光輝先生のドライな感じに影響を受けているのかなと。あれこそ大人が描いたマンガで、大好きですから。

あおき 横山先生の作品は、実は僕も好きなんですよ。なかでも「バビル2世」と、続編の「その名は101」がすごく好きで。「少年マンガなのに熱い展開にならないけど、とにかくおもしろいのはなぜだろう?」と不思議に思っていました。

ゆうき キャラクターを突き放しているんだよね。でもおもしろい。

あおき そうなんですよ。感情移入はしていないけれど、キャラクターをきちんと立てている。物語を俯瞰でとらえる少年マンガ的な物語の系譜が存在するんでしょうか?

あおき 「横山光輝ライン」ですかね(笑)。もうひとつお聞きしたいのが、ゆうき先生は「月刊OUT」のアニパロからキャリアを始めて、「あ～る」や「パトレイバー」といった初期の作品もオタク的で、マニアックな感じがあったと思うんです。でも少しずつ違った方向というか、一般的な方向性に作品がシフトしている印象を受けています。現在連載中の「新九郎、奔る!」は歴史ものですし。これはなぜでしょうか?

ゆうき 「新九郎」に関して言えば、歴史ものは一回だけやってみたいと、マンガ家になってからずっと思っていたんです。正直に言えば、歴史ものマンガってそんなに売れない。でも、これだけ長年やってきたのだから、「やりたい」と言えば、そろそろ企画が通るだろうと(笑)。

あおき なるほど。自分も「これが描きたい」「つくりたい」という気持ちは当然あるんですよ。でも商業のラインでつくることを考えると、「売れないかもしれない」というストッパーもあって、そのバランスはどうやって取っているのかが気になったんです。やはり描きたいという気持ちが最優先だと思うのですが……。

ゆうき それはそう。でも、最近わかったんですけど、「描きたい」というのは便宜上の表現であって、本当は「描きたい」ではなくて「読みたい」なんですよね。「実は自分が読みたいから描いている」と気づいたことで、少し気楽にはなりました。それなら描くしかないし、読みたいもののなかにはオタク系だけではなくて、自分のなかにあるメジャーな部分に触れるものもあるわけで。あとは新しい作品を始めるときは、前の読者の半分はいなくなる覚悟をもつことですよね。それはしかたない。その代わり、新しい読者がたぶんつくよ、と。

あおき ……すごくいいお話をありがとうございます。心に響きました。

ゆうき 内容以前に、題材だけで離れてしまう人が結構いますしね。まあ、ただ、不思議なことが起こったり、何かメカが出てくる作品が、今でも好きは好きなんですよ。それに「新九郎」にしても、あれくらい過去の話になるとSFやファンタジーみたいなものです。

あおき 確かに。

ゆうき 人間のメンタリティすら今と違いますからね。あと、今、並行してもう一本連載を走らせようと考えていて、それはやっぱりスーパーナチュラルの要素が入ったものになりそうです。

——ゆうき先生はあおき監督のどんな作品を見てみたいですか?

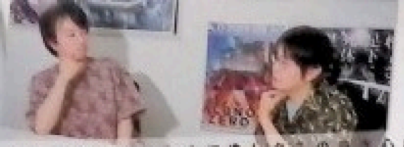
ゆうき それはもう、どんな作品でも見ますよ。マンガでもアニメでも同じだと思いますが、結局のところテンポリズムは変えられないんですよ。逆に言えば、それが心地いいと思ってくれているファンは、ずっとついてきてくれる。僕にとっては、あおきさんの作品はそういうものです。

あおき ありがとうございます。こちらこそ、どんな作品であっても、いつまでもお待ちしています。

——ちなみにアニメ化してみたいゆうき先生の作品はありますか?

あおき 「あ～る」ですね! 僕の世代だと、これを挙げる人が多いと思いますよ。今の30代後半から40代は、きっとみんながハマっていましたから。ホント、メッチャやりたいです!





ゆうきまさみ

本当は「描きたい」じゃなくて「読みたい」なんですよね

ゆうきまさみ Works

「新九郎、奔る!」



"戦国時代のはしり"とも言われる男・伊勢新九郎(のちの北条早雲)。その生涯を、「応仁の乱」を目前にした文正元年(1466年)、新九郎の少年時代から描く一大歴史ストーリー。現在、単行本2巻まで発売中(小学館刊)

©ゆうきまさみ/小学館

あおきえい Works

「ID:INVADED イド:インヴェイデッド」



WEB▶https://id-invaded-anime.com/
Twitter▶@idinvadedanim

あおきえい監督最新作のオリジナルアニメーション。「好き好き大好き超愛してる。」「[illegible]」「[illegible]」などで知られる人気ミステリ作家・舞城王太郎が脚本を担当。'20年放送予定